

Analysis of Students' Creative Thinking Ability in Market Day Activities in Elementary Schools

by Nurriska Tieto Oktaviani

Submission date: 25-Aug-2023 09:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150872093

File name: Artikel_Praterbit_Nurriska_Tieto_Oktaviani-.docx (60.62K)

Word count: 3953

Character count: 25847

Analysis of Students' Creative Thinking Ability in *Market Day* Activities in Elementary Schools [Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Kegiatan *Market Day* di Sekolah Dasar]

Nurriska Tieto Oktaviani¹⁾, Supriyadi^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: [_supriyadi@umsida.ac.id](mailto:supriyadi@umsida.ac.id)

Abstract. *The purpose of this study is to explain creative thinking skills through market day activities. This approach uses a qualitative type of phenomenological study. The subjects in this study were students and teachers of grade VI at SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Data collection techniques using observation techniques, interviews and documentation. The data analysis technique used is Miles' interactive analysis through three streams of activities simultaneously, namely data reduction, data condensation, and drawing conclusions or verification. Testing the results of the research data collected was carried out using a triangulation test technique, both technique and source. The results of the study show that market day activities in elementary schools can foster creative thinking skills with four indicators, namely fluent thinking, flexible thinking, original thinking and detailed thinking.*

Keywords - *Creative Thinking, Markey Day*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan hari pasar. Pendekatan ini menggunakan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas VI di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif Miles melalui tiga alur kegiatan secara bersamaan, yaitu reduksi data, kodensasi data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi. Pengujian hasil data penelitian yang dikumpulkan dilakukan dengan teknik uji triangulasi, baik teknik maupun sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan hari pasar di sekolah dasar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dengan empat indikator, yaitu berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal dan berfikir rinci.*

Kata Kunci - *petunjuk penulis; Kemampuan Berpikir Kreatif, Market Day*

I. PENDAHULUAN

Peserta didik Sekolah Dasar harus mempunyai ide-ide kreatif serta inovatif terkait dengan pengetahuan. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 perihal sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk memebuatkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan yg Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara demokrasi yang bertanggung jawab. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran. Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan ide atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah. Pemikiran kreatif peserta didik bisa diciptakan dengan melatih mereka, membiasakan mereka sejak kecil untuk eksplorasi, inovasi serta pemecahan masalah [1].

Keterampilan berpikir kreatif siswa wajib dikembangkan secara berkesinambungan agar siswa dapat berpikir secara optimal dalam memecahkan masalah yang ada sehingga bisa mengambil keputusan yang tepat. Berpikir kreatif artinya kebiasaan pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, menyampaikan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakjubkan serta menyebarkan ide-ide yang tidak terduga [2]. Keterampilan berpikir kreatif bisa dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif. Untuk memicu kegiatan kreatif, diharapkan suatu metode yang dapat mendorong atau menonjolkan kreativitas peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif diharapkan peserta didik bisa mengembangkan diri dalam mengambil keputusan dari sudut pandang yang tidak sama untuk menyelesaikan masalah, karena berpikir kreatif merupakan kunci pengembangan diri, sehingga setiap peserta didik dibutuhkan mempunyai tingkat kreativitas yang baik dalam berpikir. Kebutuhan berpikir kreatif tidak terbatas pada masalah yang kompleks seperti yang dipikirkan sebagian orang, tetapi juga merupakan kebutuhan dasar dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang bisa membuat atau mengembangkan sesuatu yang baru menggunakan istilah lain sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang sudah didapatkan oleh kebanyakan orang [3]. Keterampilan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik menguasai pembelajaran serta mereka dapat menciptakan

atau menemukan cara baru untuk memecahkan masalah yang terdapat. dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari yang lain, memecahkan duduk perkara, membuat solusi serta menyusun rencana inovatif menggunakan melihat masalah yang kemungkinan akan ada dan cara pengatasinya supaya mereka dilaksanakan dengan hati-hati.

Berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dilatih menggunakan memperhatikan intuisi, mengaktifkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakjubkan, serta memunculkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif melibatkan rasa ingin tahu serta mengajukan pertanyaan, mendorong siswa buat berpikir serta mencermati persoalan yang sudah dipilih untuk didiskusikan terkait menggunakan materi yang sedang dibahas. Berpikir kreatif ialah kemampuan pada menyelesaikan dan menerima banyak keadaan yang mungkin pemecahan suatu masalah yang menekankan pentingnya artinya pandangan yang tidak sama. Semakin banyak kemungkinan tanggapan yang mampu diberikan terhadap suatu duduk perkara semakin kreatif seorang [4]. Kemampuan berpikir kreatif diharapkan siswa mampu mengembangkan diri dalam mengambil keputusan terhadap masalah, karena berpikir kreatif merupakan kunci pengembangan diri, sehingga setiap siswa diharapkan memiliki tingkat berpikir kreatif yang baik.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* bisa tercipta jika siswa berani dan berkeinginan mencoba untuk mencari ide apa yang akan diproduksi, bagaimana promosi yang baik, benar, dan tentunya menarik, dan bagaimana cara agar memperoleh keuntungan dari produk yang dipasarkan. Penguatan dalam kegiatan *market day* sendiri jika hanya sebatas ide bisa terbentuk tapi secara praktik langsung, penguatan akan terjadi, kreativitas dalam ide pemasaran, promosi, penyajian produk, dan penghitungan keuntungan membuat siswa nantinya dapat berpikir kreatif itu menyenangkan dan menguntungkan, sehingga akan muncul ide-ide lagi yang lebih unik dan jauh lebih baik.

Market day dilakukan untuk melatih kewirausahaan, mempelajari dunia kewirausahaan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menciptakan produk yang unik. Tujuan dari *market day* ini adalah untuk mendidik dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Dengan melalui kegiatan *market day*, siswa mendapatkan implementasi untuk mendorong kewirausahaan. Terlihat dari kemampuan siswa berpikir logis selama kegiatan berlangsung [5]. Dalam kemampuan berpikir kreatif pada kegiatan *market day* bisa tercipta jika siswa berani dan berkeinginan mencoba untuk mencari ide apa yang akan diproduksi, bagaimana promosi yang baik, benar, dan tentunya menarik, dan bagaimana cara agar memperoleh keuntungan dari produk yang dipasarkan.

Market day merupakan model pendidikan yang sangat efektif untuk menanamkan keterampilan berwirausaha, bahwa *market day* (bazaar) mampu membangun kewirausahaan siswa [6]. Kegiatan ini diharapkan dapat menanamkan semangat baru pada siswa untuk melakukan sesuatu sesuai dengan lingkungannya. *Market day* ini dilakukan oleh peserta didik mulai dari proses produksi, distribusi serta konsumsi. kegiatan ini diawali dengan pemberian tugas dan tanggung jawab kepada peserta didik buat menghasilkan kerajinan tangan atau barang menggunakan menerapkan prinsip kewirausahaan. kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok.

Penguatan dalam kegiatan *market day* sendiri jika hanya sebatas ide bisa terbentuk tapi secara praktik langsung, penguatan akan terjadi, kemampuan berpikir kreatif dalam ide pemasaran, promosi, penyajian produk, dan penghitungan keuntungan membuat siswa nantinya dapat berpikir kreatif itu menyenangkan dan menguntungkan, sehingga akan muncul ide-ide lagi yang lebih unik dan jauh lebih baik. Kegiatan *market day* ini nilai menerapkan nilai disiplin, tanggung jawab, amanah, bekerja sama, kreatif, tanpa menerapkan hal tersebut kegiatan *market day* tidak akan berjalan.

Market day merupakan kegiatan pendidikan yang mencakup materi kewirausahaan, dimana anak diajarkan untuk memasarkan produk kepada teman, guru, atau bahkan orang asing [7]. Pengalaman pendidikan yang sangat kaya dalam kegiatan *market day* memberikan pengetahuan baru dan menumbuhkan berbagai sikap mental dan kepribadian yang bermanfaat bagi masa depan anak. Selain itu, kegiatan konkrit, *learning by doing*, dan fun dapat meningkatkan minat anak di bidang ekonomi, serta menumbuhkan minat dunia wirausaha yang kedepannya juga akan berdampak pada tingkat perekonomian negara, menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan taraf hidup. Hidup setiap orang [8].

Kegiatan *market day* ini nilai menerapkan nilai disiplin, tanggung jawab, amanah, bekerja sama, berpikir kreatif, tanpa menerapkan hal tersebut kegiatan *market day* tidak akan berjalan [9]. Misalnya, sebelum melakukan kegiatan *market day*, siswa dianjurkan untuk menggambar desain kemasan yang unik dan menarik, membuat poster yang sederhana namun menarik untuk mempromosikan produk yang dijual, dan cara melakukan promosi tergantung kreativitas dari siswa sendiri. Setiap siswa pasti memiliki cara yang berbeda untuk berpromosi, karena cara untuk promosi tergantung dari kreativitas masing-masing siswa. Kegiatan *market day* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sesuai dengan minat dan produk yang akan dihasilkan siswa.

Guru juga merasakan tanggung jawab, kreativitas dan kemandirian siswa terhadap pekerjaan rumah yang harus diselesaikan siswa. Siswa juga merasa semakin menikmati kebiasaan berjualan dengan hilangnya rasa malu, takut, dan gugup saat berjualan, sehingga merasa ketagihan berjualan lagi. Sedangkan siswa yang berjualan terkadang

ingin berjualan secara rutin karena menikmati cita rasa berjualan, namun hal ini terkadang terkendala dengan kurangnya dukungan dari orang tua sehingga siswa tidak dapat menyiapkan barangnya sendiri. Hal ini mungkin dikarenakan kesibukan orang tua yang tidak bisa ditinggalkan. Guru dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran agar siswa memperoleh kesempatan yang seluas-luasnya untuk menentukan topik dan kegiatan pembelajaran, terutama dalam memecahkan masalah pembelajaran yang diketahui siswa dan berpartisipasi dalam mengevaluasi pembelajaran atau hasil kerja yang guru berikan kepada siswa (intangibles) yang menunjukkan hasil belajar yang diharapkan [10].

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai kewirausahaan di anak usia dini melalui contoh *market day* membentuk 6 aspek di antaranya peserta didik memiliki kemampuan intelektual melalui aktivitas *market day*, mempunyai sikap percaya diri, kerjasama serta nilai-nilai religius, jiwa kepemimpinan, keberanian mengambil resiko, kemandirian, tanggung jawab, mempunyai pola pikir yang solid serta kreatif dalam aktivitas *market day* [7], [8], [11]

Peserta didik bisa tampil berani dan percaya diri dalam menyampaikan ide dan melakukan promosi dengan menggunakan slogan, serta ada kreasi produk menggunakan rasa, bentuk serta kemasan yang menarik. peserta didik bisa menghasilkan produk sesuai standar bersih menggunakan harga terjangkau. Produk yang dihasilkan memiliki rasa yang lezat. Siswa mampu memberikan layanan pelanggan yang ramah. Peningkatan mutu perlu dilakukan menggunakan melibatkan kerjasama yang lebih intens baik dari pihak sekolah juga orang tua, sehingga peserta didik bisa tumbuh serta berkembang ke arah yang lebih baik [6], [9].

Berdasarkan hasil observasi, nampak adanya beberapa siswa yang menunjukkan karakter tanggung jawab, kreativitas dan kemandirian siswa selama mengikuti kegiatan *market day*. Siswa juga merasa semakin menikmati kebiasaan berjualan dengan hilangnya rasa malu, takut, dan gugup saat berjualan, sehingga merasa ketagihan berjualan lagi. Sedangkan siswa yang berjualan terkadang ingin berjualan secara rutin karena menikmati cita rasa berjualan, namun hal ini terkadang terkendala dengan kurangnya dukungan dari orang tua sehingga siswa tidak dapat menyiapkan barangnya sendiri.

Beberapa penelitian yang relevan di atas, penelitian menfokuskan pada analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* di lingkungan sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan kegiatan *market day* sebagai sarana alternatif untuk melatih atau mengasah kreativitas siswa, melatih kerjasama antar siswa, melatih *public speaking* atau berbicara ditempat umum, dan siswa dapat memahami kegiatan wirausaha yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *Market Day* di SDN Kalisampurno 1 Sidoarjo.

II. METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Objek pada penelitian ini di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin Sidoarjo dengan subjek siswa dan guru wali kelas VI. Proses pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data kemampuan berpikir kreatif subjek ketika mengikuti aktivitas *market day*. Selain itu peneliti juga menggunakan teknik wawancara yang dilakukan untuk mewawancarai subjek, yaitu guru wali kelas. Teknik ini digunakan untuk mengetahui lebih dalam kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan tersebut. Teknik lain untuk mengumpulkan data penelitian menggunakan teknik dokumentasi, yaitu berupa catatan lapangan dan dokumen lainnya [12]. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif Miles melalui tiga alur kegiatan secara bersamaan, yaitu reduksi data, kodensasi data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi [13]. Pengujian hasil data penelitian yang dikumpulkan dilakukan dengan teknik uji triangulasi, baik teknik maupun sumber.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Kemampuan berpikir kreatif siswa akan dilihat berdasarkan 4 indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu: (1) berpikir lancar; (2) berpikir luwes; (3) berpikir orisinal, dan (4) berpikir rinci. Keempat indikator tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Berpikir Lancar

Berpikir lancar adalah ketercapaian siswa dalam menemukan ide-ide jawaban untuk menyelesaikan masalah. Hal ini dapat dipahami dari pernyataan subjek berikut:

“Ketika diawal proses kegiatan market mereka masih bingung apa yang harus mereka lakukan. Akhirnya kita sebagai guru melakukan pembinaan ketika pembelajaran project terkait cara menjual, menarik minat pembeli, harga jual beli dan modal, startegi penjualan agar laku terjual. Dari situ anak anak belajar memahami dan mempraktekkan dalam kegiatan market day di sekolah. Dan secara tidak langsung dipengalaman pertama market day, mereka dan guru akan mengevaluasi kegiatan market day. mereka mempunyai gambaran apa yang harus mereka lakukan selanjutnya” (BN)

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir siswa mengalami perubahan sebelumnya. Perubahan tersebut berawal dari siswa yang kebingungan dalam berpikir kreatif dengan adanya pembinaan dari guru kini kemampuan berpikir kreatif siswa sudah tercapai. Kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day* sangat diperlukan karena siswa harus memikirkan barang apa yang harus mereka jual, bagaimana mereka membuat promosi agar pembeli tertarik membeli barang yang siswa jual. Ide mereka untuk menjual makanan yang mereka jual juga sudah bisa terlihat kemampuan berpikir kreatif dan inovasi-inovasi siswa bermacam-macam. Hal ini pula perlu diimbangi dengan kerjasama menggunakan orang tua, karena Jika anak sudah memiliki ide yang bagus, akan tetapi orang tua tak bisa memfasilitasi anak tadi, akan sulit untuk bisa mencapai jiwa kewirausahaan anak. Berpikir lancar dalam kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day*, lancar dalam berpikir kreatif agar pembeli tertarik, harga jual serta modal, strategi penjualan agar laku terjual. Dari hal tersebut siswa berpikir kreatif untuk memahami dan praktek secara langsung pada saat kegiatan *market day* berlangsung.

Kegiatan *market day* siswa di atas mulai berkembang sesuai dengan yang diharapkan, karena selama kegiatan tersebut siswa mampu dan mau memecahkan suatu masalah dalam kegiatan *market day*. perubahan disini berawal dari siswa yang kebingungan dalam berpikir kreatif dengan adanya pembinaan dari guru kini kemampuan berpikir kreatif siswa sudah tercapai. Kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day* sangat diperlukan karena siswa harus memikirkan barang apa yang harus mereka jual, bagaimana mereka membuat promosi agar pembeli tertarik membeli barang yang siswa jual.

Berdasarkan hasil wawancara dan kegiatan *market day* yang dilaksanakan di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator berpikir lancar ada tingkat pencapaian perkembangan siswa pada awal memasuki awal pembelajaran baru sampai dengan berlangsungnya kegiatan *market day*. Indikator ini siswa lebih dominan mampu untuk menyelesaikan suatu masalah dengan ide-ide unik yang dimiliki oleh setiap siswa.

2. Berpikir Luwes

Indikator berfikir luwes yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan berfikir kreatif merupakan ketercapaian siswa dalam memberikan solusi setiap masalah yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa siswa cenderung berpikir kreatif untuk membuat produknya agar lebih menarik dan berbeda dengan dihadapkan pada produk yang sama dengan pesaing.

Cara siswa melihat kemampuan berpikir kreatif dalam berpikir luwes adalah dengan berpikir kreatif agar produknya menarik dan berbeda dari kelompok yang lain. Dengan berpromosi, membuat brosur dan membuat poster agar pembeli tahu menu apa saja yang akan dijual. Penjual sangat berhati-hati dengan uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepadanya. Bagaimana siswa berbelanja barang-barang yang terjangkau. Berpikir luwes dalam hal kemampuan berpikir kreatif ini kemampuan siswa dalam mengambil keputusan jika dihadapkan dengan beberapa solusi maka harus dapat memilih keputusan yang baik dan siswa akan berpikir kreatif dalam pembuatan barang, promo dan pelayanan agar menarik pelanggan agar produk yang dijual laku. Keterampilan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Kemampuan untuk berpikir seseorang pasti berbeda dari orang lain, menemukan solusi dari suatu masalah, berpikir dalam jangka panjang, dan masa depan. Selain itu, dengan adanya kegiatan *market day* guru dapat menerapkan keterampilan siswa karena dalam kegiatan ini saling bercakupan.

3. Berpikir Orisinal

Indikator kemampuan berfikir kreatif siswa dengan ditunjukkannya ketercapaian dalam menghasilkan jawaban atau ide-ide yang unik. Hal ini sesuai dengan pernyataan subjek berikut:

“Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing terkait makanan atau barang yang akan mereka jual serta menentukan harganya, kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam hal ini siswa membuat stiker untuk mempercantik kemasan produk, dengan tujuan agar pembeli tahu produk tersebut hasil produksi dari kelompok mana, dan tentunya agar menarik daya minat pembeli.”

Pernyataan di atas menunjukkan dalam kegiatan *market day* siswa aktif mengikuti kegiatan tersebut, siswa sudah mampu untuk menghasilkan ide-ide yang unik dari temannya yang lain. Kegiatan ini terdapat 4 kelompok, yang

masing-masing berkelompok berisi 5 sampai 6 siswa. Masing-masing 4 kelompok tersebut terdapat 2 kelompok yang menggunakan stiker pada produk kemasan.

Keorisinilan yang lainnya juga dilihat pada cara siswa berpromosi, dalam kegiatan ini cara mereka berpromosi diwarga lingkungan sekolah, melakukan promosi dikelas 1 hingga kelas 5. Cara siswa berpromosi tentu berbeda dengan yang lainnya, setiap siswa punya cara tersendiri untuk melariskan dagangannya. Keterampilan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak *klise*, dan jarang diberikan kebanyakan orang. Berdasarkan hal fenomena tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day*, pada indikator berpikir orisinal sudah terbukti bahwa siswa sudah mampu menghasilkan ide-ide yang unik.

4. Berpikir Rinci

Kemampuan berfikir kreatif siswa dengan indikator ketercapaian dalam menguraikan gagasan secara rinci. Hal ini sesuai penjelasan subjek sebagai berikut:

“Peserta didik akan berfikir dan mencari solusi apabila terdapat sebuah masalah berawal dari : melihat masalah dari berbagai perspektif, bisa diandalkan, mandiri dalam menghadapi persoalan, menemukan ide dan peluang baru, berpikir jernih dan rasional, kemampuan adaptasi meningkat, keterampilan bahasa dan presentasi meningkat, kreativitas meningkat, mengembangkan diri”

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menguraikan gagasan secara rinci. Di mana siswa dilatih untuk mencari solusi apabila terdapat sebuah masalah dengan cara mengamati masalah dari berbagai sudut pandang, dapat dipercaya, mandiri dalam menghadapi sebuah persoalan, menemukan ide dan peluang yang baru, berpikir hal-hal yang baik. Kemampuan berpikir kreatif siswa secara rinci dalam hal ini yaitu siswa berdiskusi, memberi ide dan solusi produk apa yang akan menjadi *bestseller* atau laku keras bila dijual. Siswa berpikir kreatif produk apa yang belum ada dipasaran. Keterampilan menambah suatu situasi atau masalah sebagai akibatnya menjadi lengkap, serta merincinya secara lebih jelasnya, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, contoh serta istilah-istilah. Hal ini dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day*, pada indikator berpikir rinci, ketercapaian siswa sudah cukup mampu dalam menguraikan gagasan secara rinci.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* di objek penelitian. Menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa dilakukan melalui pembinaan dan pelatihan yang dilakukan guru. Kegiatan tersebut tidak hanya mengupayakan ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa saja, melainkan aspek lainnya juga saling berhubungan, seperti kognitif, efektif, dan psikomotorik. Proses di mana seseorang memperoleh jawaban alternatif dengan mengembangkan isu atau masalah adalah definisi dari kemampuan berpikir kreatif [3]. Senada dengan pengertian berpikir kreatif ialah kegiatan mental yang mempertimbangkan informasi baru menggunakan pikiran terbuka tentang kepekaan terhadap persoalan serta kemampuan menghubungkan ide-ide dalam pemecahan masalah. Berpikir kreatif dapat membantu peserta didik yang lainnya jika mengalami masalah dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan pendidik [14].

Kemampuan berfikir kreatif dalam menemukan ide-ide jawaban terhadap penyelesaian masalah melalui kegiatan *market* berkesuaikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa indeks berpikir lancar dalam kegiatan *market day* tersebut siswa memikirkan bagaimana pembeli akan tertarik dengan produk yang akan dijual. Agar produk yang dihasilkan tidak sama dengan pesaing siswa menggunakan cara amati, dan modifikasi. Cara tersebut produk yang dihasilkan oleh siswa memiliki ciri khas tersendiri [11]. Melalui kegiatan *market day* juga siswa melihat kemampuan berpikir kreatif dalam berpikir luwes dengan berpikir kreatif agar produknya menarik dan berbeda dari kelompok yang lain. Siswa berusaha berpromosi, membuat brosur dan membuat poster agar pembeli tahu menu apa saja yang akan dijual [3], [4].

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan *market day*, siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, juga menumbuhkan karakter ingin tahu [15], yaitu suatu emosi alami yang terdapat pada dalam diri manusia yang mana adanya harapan untuk mengkaji dan mencari memahami lebih pada tentang suatu hal yang dipelajarinya [16]. Rasa ingin memahami akan menghasilkan siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tak beliau ketahui, dengan mencari tahu peserta didik akan mendapatkan banyak informasi dan ilmu yang baru serta menambah wawasan. Kegiatan *market day*, juga terlihat menumbuhkan jiwa berwirausaha. Hal ini senada dengan penelitian pembelajaran IPS dapat menanamkan jiwa berwirausaha [6]. Minat tersebut dapat dipahami suatu rasa senang serta semangat buat lebih mengenal, memahami dan mempelajari sesuatu tanpa ada paksaan. Menta pada dasarnya merupakan penerimaan akan satu korelasi antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri [17].

VI. KESIMPULAN

Kegiatan hari pasar (*market day*) di sekolah dasar dapat menubuhkan kemampuan berfikir kreatif dengan empat indikator, yaitu berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal dan berfikir rinci. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator berpikir lancar ada tingkat pencapaian perkembangan siswa pada awal memasuki awal pembelajaran baru sampai dengan berlangsungnya kegiatan *market day*. Indikator ini siswa lebih dominan mampu untuk menyelesaikan suatu masalah dengan ide-ide unik yang dimiliki oleh setiap siswa. Indikator berfikir luwes yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan berfikir kreatif merupakan ketercapaian siswa dalam memberikan solusi setiap masalah yang dihadapi. indikator berpikir orisinal sudah terbukti bahwa siswa sudah mampu menghasilkan ide-ide yang unik. kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day*, pada indikator berpikir rinci, ketercapaian siswa sudah cukup mampu dalam menguraikan gagasan secara rinci.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan berperan dalam kegiatan penelitian yang penulis lakukan. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Kalisampurno 1 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data di lapangan dan juga para guru yang membantu selama penelitian dilakukan. Serta teman-teman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungannya agar penulis dapat melaksanakan penelitian dengan baik

REFERENSI

- [1] Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355
- [2] Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- [3] Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas model pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227-237.
- [4] Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02 (06), 1–9.
- [5] Setiawan, E. (2021). Implementasi Nilai Agama Moral Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Market Day. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1).
- [6] Mahmudi, M. I., & Badrus, B. (2022). Penanaman Jiwa Entrepreneurship Melalui Pembelajaran IPS Tingkat Dasar. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 4(2), 228-240
- [7] Rochmah, S. N., Hanipah, I., & Sofiana, N. (2022). Kegiatan Market Day Untuk Mengenalkan Literasi Keuangan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(2), 71-77.
- [8] Zulkarnain, Z., & Akbar, E. (2018). Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit an-Najah Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 391-400.
- [9] Fitria, I., & Erni Munastiwi, N. S. G. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Melalui Market Day. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 22-29.
- [10] Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- [11] Khoeriyah, S. N. (2020). *Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter siswa kelas v di SDIT Al Mujahidul Amin Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- [12] Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- [13] Miles, M. B. & A. M. Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis: An Method Sourcebook*. SAGE Publications, 2014.
- [14] Marni, M., & Pasaribu, L. H. (2021). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1902-1910
- [15] Elizabeth, A., & Sigahitong, M. M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 66-76.

- [16] Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan, A. (2021). Analisis karakter rasa ingin tahu siswa pada tema struktur dan fungsi tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1-16.
- [17] Rochimah, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Analysis of Students' Creative Thinking Ability in Market Day Activities in Elementary Schools

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.umpr.ac.id

Internet Source

2%

2

j-cup.org

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On